



Ins Offene

Roboter sind zu vielem nütze, aber wozu sind sie eigentlich gut? Industriedesigner sind um Erklärungen nicht verlegen. Aber was würden Soziodesigner sagen? Eine Antwort auf Umwegen.

Vor ein paar Wochen erreichte uns ein denkwürdiger Leserbrief: Bazon Brock und François Burkhardt empörten sich über den Schwerpunkt zum »Social Design« im Dezemberheft. Wir seien dem Gegenstand ganz und gar nicht gerecht geworden, schimpften die Herren, denen das Design bekanntlich bedeutende Theorieanstöße verdankt. Den Kritikern zufolge hatten wir einen wichtigen Aspekt des Themas völlig außer Acht gelassen – nämlich das in den 70er und 80er Jahren viel diskutierte »Sozio-Design«. Der Begriff verweise auf »bis heute unüberbotene Konzepte, die es wieder zu entdecken gilt«. Haben Brock und Burkhardt Recht? Worum geht es eigentlich?

Bazon Brock versteht unter Sozio-Design »die Inszenierung nicht nur der physikalisch-kulturellen Objekte (...), sondern auch die Inszenierung des Umgangs mit diesen«. Designer sollen also nicht bloß die praktischen (und ästhetischen) Funktionen der Objekte im Auge haben, sondern auch die soziokulturellen Implikationen ihrer Nutzung. Gegenstand des Designs soll weniger die Produktform sein als die durch den Produktgebrauch mindestens mitbestimmte Lebensform. In den Worten des großen Schweizer Soziologen und Spaziergangswissenschaftlers Lucius Burckhardt (1925–2003): »Design bedeutet Entwurf, nicht Gestalt. Entworfen werden soll nicht in erster Linie das Gerät in seiner Gestalt, sondern seine mögliche Verwendung, seine Einsatzfähigkeit, seine möglichst vielfache Brauchbarkeit, seine Nicht-Verwendbarkeit für Schikane und Rückschritt.« Automobile zum Beispiel. Sie sollen nicht lediglich als Mittel individueller Fortbewegung oder zeichenhafter Selbstbestimmung gesehen werden, sondern vielmehr als Vehikel soziokultureller Entwicklungen. Wer diese Perspektive einnimmt, kommt womöglich mit Lucius Burckhardt zu dem Schluss: »Das Auto hat nicht nur unsere Städte zerstört, es zerstörte auch die Gesellschaft.« Warum? Weil es die Fahrer zur Rücksichtslosigkeit erzieht, weil es die Nichtfahrer zu Menschen zweiter Klasse degradiert, weil es Flaneure und Kinder von den Straßen verscheucht, weil es einsam, egoistisch, arm, unsicher und demnächst – wenn Autos vollends zu Robotern mutiert sein werden – wahrscheinlich auch dumm macht.

Apropos Roboter. Naturgemäß sind ihre Schöpfer alles andere als dumm, handelt es sich doch um Spitzenkräfte vieler Disziplinen: Informatiker, Mechatroniker, Bioniker,

KI-Forscher, Materialwissenschaftler und natürlich – Industriedesigner. Aber welche Rolle spielt eigentlich das »Sozio-Design« bei der Konzeption der Supermaschinen? Steht außer dem Zweck auch der Sinn der Automatisierung auf dem Prüfstand? Wohl eher nicht.

Anderenfalls gäbe es vermutlich weniger von diesen wunderlichen Angeboten, die wie Oberschülerwitze daherkommen, aber wahrscheinlich todernst gemeint sind. Ulf J. Froitzheim (siehe Seite 24) bringt ein Beispiel: »In Großbritannien hat eine Robotikfirma einen Kochroboter entwickelt, der nur aus zwei Armen mit feingliedrigen Händen besteht, über dem Herd am Oberschrank montiert wird und Rezepte von Starköchen nachkocht, wenn man ihm die Zutaten fertig geschnippelt hinstellt.« Absonderlicher als in der Realität der zeitgenössischen Robotik geht es eigentlich nur noch in Stanislaw Lems phantastischer Erzählung »Die Waschmaschinentragödie« zu, die vom Konkurrenzkampf der Hersteller Nuddlegg und Snodgrass handelt. Die Geschichte beginnt ganz harmlos: »Nuddlegg hatte wohl als Erster vollautomatische Waschmaschinen auf den Markt gebracht, die (...) nicht nur wuschen, auswringen, trockneten, bügeln, stopften und säumten, sondern den Besitzer auch durch kunstvolle Monogramme erfreuten. Auf die Handtücher stickten sie erbauliche Sinnsprüche, etwa in der Art: *Glück und Segen früh und spät schenkt dir Nuddleggs Automat!*« Das Produkt mit dem putzigen USP löst einen Überbietungswettbewerb aus, der tragisch endet: Über den Personenstatus eines merkwürdigen Mischwesens entscheidet eine Ethikkommission, die ausschließlich aus Robotern besteht.

Wird es auch für uns so enden? Vielleicht nicht, denn immerhin gibt es ja auch noch Kreative vom Schlage einer Simone Giertz (siehe Seite 38). Die »Queen of shitty robots« entwirft Maschinchen, die zwar zu nichts nütze, aber doch zu etwas gut sind. Indem sie uns die Dürftigkeit der Kunst vor Augen führen, lassen sie uns die Vollkommenheit unserer Natur spüren. Lächelnd entrinnen wir dem Effizienz-Totalitarismus der instrumentellen Vernunft. Wir atmen auf und gelangen ins Freie. Diese Art von Freiheit zu befördern, war wohl auch das Ansinnen des Konzepts »Sozio-Design«. Bazon Brock und François Burkhardt haben Recht. Danke für die Zusendung.